

## РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИЙ ОБРАЗОВАНИЯ В УСЛОВИЯХ ГЛОБАЛИЗАЦИИ И ИНФОРМАТИЗАЦИИ ОБЩЕСТВА

Сергеева Ю.В.<sup>1</sup>, Ивонина О.Г.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>ФГБОУ ВПО «Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации», Дзержинский филиал, Дзержинск, Россия (606019, Нижегородская область, г. Дзержинск, ул. Чернышевского, дом 24), e-mail: vbmatem@yandex.ru

Статья посвящена развитию новых образовательных технологий, направленных на развитие гибкости ума, смекалки, самостоятельного мышления. В условиях ускорения НТП резко возрастают требования к уровню развития личности, к профессиональным качествам работников, к скорости обновления знаний и увеличения их технологичности, к уровню корпоративной культуры и умениям работать в команде. Нетривиальные подходы к обучению заставляют студентов не только мыслить творчески, но и показывают все многообразие возможных решений, демонстрируют «линейку сценариев», развивают воображение при определении «выходов из тупика». Таким образом, в настоящее время технологии образования успешно совершенствуются, и их доминирующий тренд связан с развитием активных методов обучения.

Ключевые слова: активные методы обучения, деловые игры, деловые ситуации, кейс-стади, креативное мышление, нетривиальный подход в обучении, образное проектирование, образовательные технологии, самовыражение, управление проектами.

## THE DEVELOPMENT OF TECHNOLOGY EDUCATION IN THE CONTEXT OF GLOBALIZATION AND INFORMATIZATION OF THE SOCIETY

Sergeeva Y.V.<sup>1</sup>, Ivonina O.G.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Russian Academy of national economy and state service under the President of the Russian Federation", Dzerzhinsk branch, Dzerzhinsk, Russia (606019, Nizhny Novgorod region, Dzerzhinsk, Chernyakhovsky street, house 24), e-mail: vbmatem@yandex.ru

The article is devoted to the development of new educational technologies aimed at the development of the flexibility of mind, wit, and independent thinking. Considered non-trivial approaches to teaching students to not only think creatively but also show the diversity of possible solutions. In the face of accelerating scientific and technical progress increases sharply requirements to the level of personal development, professional qualities of employees, to the speed of updating of knowledge and increase their adaptability to the level of corporate culture and skills to work in a team. Non-trivial approaches to learning make students not only to think creatively, but also show the diversity of possible solutions, demonstrate the range of scenarios," imagination at work in determining the "outputs the stalemate". Thus, at the present time, technology education successfully improved and their dominant trend is associated with the development of active learning methods.

Keywords: active learning methods, business games, business situations, case studies, creative thinking, creative approach to learning, creative design, educational technology, self-expression, project management.

В настоящее время высшая школа, на наш взгляд, переживает определенный кризис, который связан с необходимостью трансформации образовательных процессов в сторону их большей адекватности по отношению к сложным реалиям современной жизни. Стремительно меняются требования к выпускникам, соответственно возрастают требования к преподавателям и к применяемым ими технологиям обучения. Процессы глобализации и информатизации в эпоху Интернета, резкое повышение стоимости нематериальных активов и значимости неосязаемых ценностей в бизнес-пространстве, развитие «мгновенных» по существу коммуникаций и стирание географических границ при интеллектуальном общении

– все это дает совершенно новые шансы и возможности качественного изменения технологий и методов образования.

На рынке труда растет потребность в людях интеллектуальных, гибких и творческих, способных «успешно играть» по любым «правилам игры», применять нестандартные подходы и креативное мышление. Нацеленных на непрерывное самообучение и самовыражение, быстрое осмысление и продуктивное применение огромных объемов информации. Как писал известный футурист Элвин Тоффлер, «сегодня чтобы выжить, чтобы предотвратить то, что мы называем "шоком будущего", человек должен стать бесконечно более адаптивным и способным, чем когда-либо» [5].

Новые образовательные технологии, в связи с вышесказанным, должны базироваться на активных методах обучения, сценарном проигрывании различных жизненных и деловых ситуаций (кейс-стади), деловых играх и образном проектировании, «быстром чтении» и структурировании значительных массивов информации, участии в экспериментальных мастерских и «живых» проектах. Диспуты, «мозговые штурмы», дискуссии, круглые столы по проблемной тематике, межрегиональные интернет-конференции, проектные работы, ролевые игры в виртуальном пространстве и т.д. - все это должно постепенно вытеснить привычные теоретические лекции и монотонные семинары.

«Мозг, хорошо устроенный, стоит больше, чем мозг, хорошо наполненный», - писал в свое время известный философ Монтень [4]. Сейчас его высказывание становится особенно актуальным. Следует, на наш взгляд, развивать мозг студента, учить его думать, а не запоминать быстро стареющую информацию. Тренировать искусство мгновенного принятия решений, опираясь не только на рациональное, но и на иррациональное мышление, на интуицию и неосознанные импульсы. Особенно это касается студентов, получающих экономическое (финансовое) образование. От их представлений и «картины мира» в будущем будет зависеть финансовое благополучие фирмы, правильность принимаемых бизнес-решений.

В частности, в данном концепте нами были разработаны три деловые игры, имитирующие движение финансов на уровне государства, фирмы и домохозяйства. От студентов в данных играх требовалось принимать решения на каждом шаге, вырабатывать стратегию и тактику своего поведения, проводить соответствующие расчеты финансовых результатов. При этом выиграла самая гибкая, смекалистая, самостоятельно мыслящая команда. Игры проходят на высоком эмоциональном подъеме, позволяют участникам «быстро схватывать» суть жизненных реалий, активно самопроявляться в игровом пространстве, испытывая на себе множество различных ролей. Лучше «прочувствовать» все сначала в виртуальном пространстве, чем «шлепать» ошибки сразу в реальной жизни. Тем

более что цена ошибки в экономических решениях все время возрастает и имеет «эффект мультипликации», т.е. распространяется не только на лицо, принимающее решение, но и на весь коллектив бизнес-структуры.

Кроме того, некое сообщество преподавателей стало осознанно формировать банк данных по типичным проблемным ситуациям в бизнесе, которые можно было бы решить несколькими способами (для использований в деловых играх и кейс-стади). Данные ситуации «поставляют» сами бизнесмены, которые приходят в высшие учебные заведения на консультации. Обширный материал для осмысления содержится также в СМИ, особенно в газете «Ведомости» и журнале «Эксперт». Часть ситуаций конструируется виртуально. В настоящее время на разбор ситуаций уходит примерно 30% учебного времени, что дает свои несомненные результаты.

В рамках эксперимента по развитию новых образовательных технологий был задействован также скрытый потенциал самих студентов. Мы стали практиковать такие задания, как: «задай себе вопрос и ответь на него сам», «оцени собственное выступление и аргументируй свою оценку», «придумай проблему и предложи несколько вариантов ее решения», «составь актуальный словарь для современного бизнесмена», «придумай слоган для начинающей компании» и т.д.

Результат внедрения активных форм обучения - стало гораздо интереснее учиться, причем не только студентам, но и преподавателям (ибо хороший педагог тоже непрерывно учится вместе со своим учеником). Открылся необыкновенный источник идей, фонтан фантастических предложений. Участникам понравилось «примерять шляпы», «проигрывать роли», «воображать себя успешными бизнесменами» и т.п.

В целом нетривиальные походы к обучению заставляют студентов не только мыслить творчески, но и показывают все многообразие возможных решений, демонстрируют «линейку сценариев», развивают воображение при определении «выходов из тупика». Практика использования активных методов обучения показывает, что очень полезными бывают импровизации на тему «А что, если...». Так, студентам, изучающим дисциплину «Финансовый менеджмент», было предложено пофилософствовать на темы: а что, если бы я стал министром финансов России? Если бы меня назначили финансовым директором АО «ГАЗ»? Если бы моя семья получила наследство в один миллион долларов? При ответах нас поразила богатая фантазия и неординарные предложения наших слушателей. Мы поняли, что недооценивали студенческий интеллект и пренебрегали необходимостью полной «загрузки» их мыслительного аппарата.

Вспомним, что еще Леонардо да Винчи писал: «Как еда против воли вредит здоровью, так и учение без желания портит память, не оставляя в голове ровным счетом ничего» [2]. А

Ф. Ницше говорил: «У человека нет ушей, чтобы услышать то, к чему не дает доступа личный опыт» [3]. В пользу активных методов познания свидетельствует и так называемый парадокс Питера: чтобы избежать ошибок, надо набираться опыта, чтобы набираться опыта, надо делать ошибки... [4]. Поэтому пусть лучше наши студенты свободно играют и делают ошибки в учебных аудиториях, чтобы делать их меньше в жизни.

Вышесказанное особенно важно при подготовке специалистов по управлению проектами (так называемых проектных менеджеров). Управление проектами (Project Management - англ.) – это сравнительно новая концепция постановки проблем и методов их разрешения в современном менеджменте, опирающаяся на широкий спектр знаний и инструментов, апробированная как в мировой, так и в отечественной практике. Лавинообразный рост публикаций по управлению проектами (УП) свидетельствует о нарастании актуальности данной сферы менеджмента, что связано с возрастанием сложности управляемых систем, глобализацией и информатизацией, ускорением обновления продукции и услуг, сокращением жизненного цикла инноваций, ростом разнообразия и уникальности создаваемых благ.

Требования к специалистам, профессионально занимающимся УП, являются достаточно высокими. Проектные менеджеры должны не только обладать знаниями и навыками по УП, они должны быть достаточно креативными, гибкими, технологичными (прагматичными), интеллектуальными, адаптивными, коммуникабельными. Успех реализации того или иного проекта, особенно в условиях многочисленных рисков, свойственных для нашей страны, непосредственно зависит от человеческого фактора, от качества команды проекта, возглавляемой лидером. Поэтому и обучение специалистов по УП должно иметь особые черты.

Основной инструмент здесь – именно активные методы обучения (АМО), такие как: мозговые штурмы, кейс-стади, диспуты, деловые игры, техники бизнес-планирования и всевозможные тренинги. Обучение должно происходить также с активным использованием средств Интернета и новых информационных технологий (НИТ), средств математического и имитационного моделирования, концепции нейросетей и т.д. [1]. При этом необходимо обеспечивать индивидуализацию обучения, привязку получаемых знаний к конкретному рабочему месту, актуализацию проблемного поля организации, внедряющей проект. Поэтому подготовка современных, «продвинутых» проектных менеджеров в настоящее время является достаточно сложной задачей и требует высокой квалификации педагогов-тренеров.

Важным направлением в АМО специалистов по УП является также командообразование, т.е. подготовка не просто отдельных менеджеров, но проектных

команд, где роли уже распределены, а «игроки» научились творчески и эффективно работать друг с другом. Игровые техники позволяют сплотить микрогруппу, отработать внутреннее взаимопонимание, оптимизировать состав команды еще на предварительном этапе реализации проекта. Данная работа является для преподавателей особенно филигранной и требует неординарных навыков и умений.

Было бы правильнее, если бы инициатива по подготовке команд проектных менеджеров исходила от заказчика. Прежде чем принимать к реализации тот или иной инвестиционный или инновационный проект на любом уровне управления, необходимо убедиться, что существует профессиональная и сплоченная команда специалистов, возглавляемая явно выраженным лидером, способная реализовать задуманное. Поэтому в виртуальном образовательном пространстве «проигрываются» все возможные сценарии реализации проекта, просчитываются всевозможные взаимодействия. Между участниками проекта оптимальным образом распределяются функции и полномочия, достигается режим максимального понимания друг друга, стимулируется достижение единой цели проекта. Отрабатывается режим оперативной связи проектной команды с преподавателями и консультантами (через компьютер, в интерактивном режиме); учитывается разная скорость познания участников проекта; происходит развитие поисковых и творческих способностей членов команды; используются современные компьютерные и информационные технологии коммуникаций.

Появление и развитие именно тренингов как основной формы проектного обучения в России было вызвано, во-первых, кризисом традиционных подходов к образованию в условиях рыночных изменений и резкого ускорения темпов жизни, а во-вторых, развитием процессов информатизации и индивидуализации в обществе. В условиях ускорения НТП резко возрастают требования к уровню развития личности, к профессиональным качествам работников, к скорости обновления знаний и увеличения их технологичности, к уровню корпоративной культуры и умениям работать в команде.

Подготовка и переподготовка кадров для инвестиционных и инновационных проектов развивается в русле формирования мирового открытого научно-технического, культурного и образовательного пространства, позволяет идти за «маятником потребностей» деловых людей, обучающихся «на ходу». Особенно это касается топ-менеджеров организаций, которые должны ориентироваться в огромном многообразии вопросов, начиная со структуры современных материалов и механизмов и заканчивая вопросами новых методов менеджмента, маркетинга и управления.

## **Список литературы**

1. Вербицкий А.А. Деловая игра как метод активного обучения // Современная высшая школа. - 2005. - № 3. - С. 23-28.
2. Великие мысли великих людей. – М. : Харвест, 2009.
3. Зубков В. Мудрость тысячелетий от А до Я. – М. : АСТ, 2010.
4. Мысли и афоризмы великих людей. – М. : Рипол Классик, 2004.
5. Тоффлер Э. Шок будущего. – М. : АСТ, 2002.

**Рецензенты:**

Самерханова Э.К., д.п.н., профессор, заведующий кафедрой прикладной математики и информатики Нижегородского государственного педагогического университета имени Козьмы Минина, г. Нижний Новгород;

Павленков М.Н., д.э.н., профессор, заведующий кафедрой социально-экономических дисциплин Дзержинского филиала Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского, г. Дзержинск.